

Quin invent!

Activitat 10

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

- Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic
- Competència social i ciutadana

OBJECTIUS

- Analitzar la relació de les persones amb les noves tecnologies.
- Buscar la manera d'aconseguir que les noves tecnologies no substituïsquen vivències personals i socials.



RECURSOS MATERIALS

Anunci *El Guardián del Social Media* – Coca-Cola



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Les noves tecnologies i les xarxes socials són un invent fabulós sempre que no et desconnecten de la realitat. Totes les persones podem deixar-nos portar fàcilment pel corrent tecnològic i perdre'ns, sense voler, el millor que té la vida: viure-la i experimentar-la.

PER A INICIAR L'ACTIVITAT

"Hui farem una activitat a partir d'un anunci en què, de manera divertida, es pot veure com, de vegades, estem absorbits en la nostra tecnologia i no ens adonem que la vida passa per davant de la nostra cara sense que la vegem i visquem realment. La solució, no obstant això, no és tan difícil: consisteix a posar alguna barrera més a les tecnologies i alguna menys al món real."

Desenvolupament de l'activitat

1

Fase 1

Es planteja al grup el "problema" següent:

Una empresa, especialment preocupada pel que està succeint en alguns casos, en què les persones usen massa les noves tecnologies i s'estan perdent la vida real, els moments importants de la seua vida, ens ha demanat ajuda.

Necessiten que intentem comprendre què és el que està passant, per què aquestes noves tecnologies estan resultant tan atractives per a tanta gent i què podem fer respecte d'això.

A continuació se'ls indica que el primer pas a fer per a trobar una possible solució és "la definició del problema". En aquests primers minuts de l'activitat, han de fer una breu descripció del que constitueix el problema de què s'està parlant, intentant pensar què és el que està impeding que la gent ho faça millor del que ho fa respecte d'això (per als anunciants, per exemple, el problema és clarament que no hi ha res que els impedisca deixar de mirar el mòbil, fins que inventen el seu artefacte. Però segurament hi ha altres coses que també estan influïnt: per exemple, que els dispositius són xicotets i podem portar-los a qualsevol lloc, que tenim accés a internet en pràcticament qualsevol lloc, que els estímuls visuals són molt cridaners, entre d'altres...).

2

Fase 2

Una vegada descrit el problema o, millor dit, plantejades les seues teories respecte d'això, es passa a la fase de crear solucions ("recerca d'alternatives").

Es pot dividir l'alumnat en grups xicotets (3-4 grups) perquè intenten inventar un artefacte (tan destarifat com vulguen) o un procediment, o algun tipus d'estratègia que permeta tindre les tecnologies sota control. Animeu en la mesura que es puga a usar la imaginació (ex. cada persona podria rebre, en comprar el seu mòbil, un guàrdia que l'acompanyara durant el seu ús i decidira quan ha d'apagar-lo. Una altra opció seria connectar al mòbil un dispositiu que el portara a l'autodestrucció després d'un cert nombre de minuts d'ús al dia).

Feu una posada en comú amb tots els invents i introduïu, com a proposta final, l'invent que proposa l'anunciant del vídeo suggerit per a l'activitat (en aquest moment es procedeix a visionar l'anunci).

En acabar el visionat, es llancen les preguntes següents:

Què us pareix el to irònic de l'anunci? Penseu que es tracta d'una broma el que estan tractant? Per què, llavors, usen eixe enfocament? (potser per a fer-nos reaccionar més clarament en veure com de ridícules són algunes situacions)

Quin és el problema real que planteja l'anunci? (que la gent no viu la vida, sinó que la mira a través del mòbil). S'assembla al problema que vau plantejar abans?

- Què penseu d'eixa frase en què es comenta que la vida real és això que passa quan s'acaba la bateria? Per a algú que ho veu d'aquesta manera, què creus que està considerant com a més important, la vida real o el que li aporten les tecnologies?
- Què és el que s'estaven perdent eixes persones, en definitiva? (altres persones, la riquesa dels sentits, situacions concretes..., entre altres coses)

3

Fase 3

Finalment, es proposa realitzar una votació entre els diferents invents proposats, inclòs el de l'anunci, i anomenar-lo "Millor invent per al control dels mitjans tecnològics".